

JIMMY LIGHTFEET

Jeune roublard humain, prudent mais curieux

Âge 19 ans

Niveau 4

Archétype voleur

Classe d'armure 15 (armure de cuir)

Points de vie Max. 31

Dé de vie 1d8

Bonus de maîtrise +2

Vitesse 9 m

Perception passive 10

Alignement Chaotique Bon

CARACTERISTIQUES

Force	15	+2
Dextérité	18	+4 ; ajouter le bonus de maîtrise aux jets de sauvegarde
Constitution	14	+2
Intelligence	13	+1 ; ajouter le bonus de maîtrise aux jets de sauvegarde
Sagesse	11	+0
Charisme	9	-1

ATTAQUES

Attaque de mêlée : Rapière (Toucher : 1d20+6 / Dégâts perforants 1d8+4), finesse ; Dagues (2) (Toucher : 1d20+6 / Dégâts perforants 1d4+4), finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m)

Attaque à distance : Arc court (Toucher : 1d20+6 / Dégâts perforants 1d6-4), munitions (portée 24 m/96 m), à deux mains

COMPETENCES MAITRISEES (AJOUTER LE BONUS DE MAITRISE AU D20)

Acrobaties (DEX), **Discrétion** (DEX, doubler le bonus de maîtrise), **Escamotage** (DEX), **Investigation** (INT), **Perception** (SAG), **Perspécacité** (SAG)

AUTRES MAITRISES

Langages (Commun, Elfe), armes courantes, arbalètes de poing, épées longues, rapières, épées courtes, armures légères, outils de voleur (doubler le bonus de maîtrise), accessoires de faussaire, jeux de dés.

ÉQUIPEMENT

Rapière, dagues (2), arc court, carquois (20 flèches), armure de cuir, outils de voleur.

Paquetage de cambrioleur (comprend un sac à dos, un sac de mille billes, 3 mètres de ficelle, cinq bougies, un pied-de-biche, un marteau, dix pitons, une lanterne à capote, deux flasques d'huile, une boîte à amadou et une outre. Un rouleau de 15 mètres de corde de chanvre est attaché à l'extérieur du sac).

Équipement de miséreux (couverture rapiécée, vêtements courants, paquet de dés, bourse contenant 5 po).

APTITUDES DE CLASSE

Attaque sournoise. Vous savez comment frapper subtilement et exploiter les moments d'inattention d'un adversaire. Une fois par tour, vous pouvez infliger **2d6** dégâts supplémentaires à une créature que vous avez touchée avec une attaque si vous obtenez un avantage sur le jet d'attaque. Votre attaque doit être portée avec une arme de finesse ou une arme à distance.

Vous n'avez pas besoin d'avoir un avantage sur le jet d'attaque si un autre ennemi de votre cible se trouve à 1,50 mètre d'elle, que cet ennemi n'est pas neutralisé et que vous ne subissez pas un désavantage sur le jet d'attaque.

Argot des voleurs. Vous avez appris l'argot des voleurs, un mélange secret de dialecte, de jargon et de codes qui vous permet de dissimuler des messages dans des conversations en apparence anodines. Seule une autre créature qui connaît l'argot des voleurs peut

comprendre de tels messages. Transmettre un message de cette manière prend quatre fois plus de temps que si vous l'aviez exprimé clairement.

De plus, vous comprenez un ensemble de signes et de symboles qui permettent de transmettre des messages courts et simples, comme par exemple indiquer si une zone est dangereuse, si vous entrez sur le territoire d'une guilde des voleurs, si un trésor se trouve à proximité, si des personnes qui habitent dans le coin sont des proies faciles ou si elles accepteront de cacher des voleurs en fuite.

Ruse. Votre vivacité d'esprit et votre agilité vous permettent de vous déplacer et d'agir rapidement. Vous pouvez faire une action bonus à chacun de vos tours de combat. Par contre, cette action ne peut être utilisée que pour accomplir les actions se précipiter, se désengager ou se cacher.

Mains lestes. Vous pouvez utiliser l'action bonus que vous permet votre aptitude ruse pour faire un test de Dextérité (Escamotage), utiliser vos outils de voleurs pour désamorcer un piège ou crocheter une serrure, ou encore réaliser l'action utiliser un objet.

Monte-en-l'air. Vous obtenez la capacité d'escalader plus vite que la normale. Escalader ne vous coûte plus de déplacement supplémentaire.

De plus, quand vous faites un saut avec élan, la distance à laquelle vous pouvez sauter est augmentée de 1,20 m.

HISTORIQUE : MISEREUX

Vous êtes issu de la classe sociale la plus basse, de ce qui est considéré par beaucoup comme la lie de la société. Vous avez longtemps survécu en mendiant, en errant dans les rues des cités ou sur les chemins du monde, et en récupérant ce dont d'autres voulaient bien se débarrasser. Vous avez pu alors constater la réelle étendue de leur « charité ». Votre vie a maintes fois été mise en danger à cause du dénuement dans lequel vous viviez : maladies, infections, malnutrition ont été vos ennemies, en plus du voleur ou du brigand occasionnel s'en prenant à vos maigres biens. **Trait de personnalité :** je me sens plus en sécurité dans le recoin sombre d'une pièce non loin de la sortie que dans un lit chaud. **Idéal :** Changement. La pauvreté et la richesse ne sont pas des états permanents, et le balancier est toujours en mouvement. (Chaotique). **Lien :** J'ai échappé à ma vie de misère grâce à un de mes compagnons. J'ai juré de lui rendre la pareille. **Défaut :** Je suis incapable de réellement faire confiance à quelqu'un.

Refuge. Vous avez une connaissance intime des zones urbaines, qui vous permet de dénicher un refuge sûr pour vous et vos compagnons. Ce n'est pas un endroit particulièrement confortable ou accueillant, mais vous pouvez gratuitement y trouver un peu de repos sans être inquiété par les intempéries ou les autorités.

LA BALLADE DE JIMMY

Fils de mendiants, Jimmy a grandi dans les bas-fonds d'un obscur port provincial, au milieu des caisses de sel et des tonneaux de harengs. Il aurait sans doute terminé sa vie dans la cour des miracles locale, s'il n'avait pas été sauvé par Ethan, son meilleur ami, qui parvint à les faire entrer tous deux, peu après leur dixième anniversaire, au service de Lady Velahna, une ancienne courtisane de Laelith reconvertie dans le trafic d'antiquités. Elle sut tirer profit de leur souplesse et de leurs doigts agiles pour dérober maints trésors au cœur de palais et de temples interdits. Ethan n'avait pas son pareil pour désamorcer les pièges et Jimmy se déplaçait en toute discrétion au nez et à la barbe des gardes et autres importuns. C'est pourquoi elle les surnomma respectivement « Lightfinger » et « Lightfeet ».

En échange de leurs précieux services, elle leur assurait le gîte et le couvert, mais surtout, leur racontait ses souvenirs de Laelith. Le soir au coin du feu, les deux compères s'asseyaient avec délectation de part et d'autre de Velahna et écoutaient bouche bée ses récits d'aventures picaresques dans une Laelith quelque peu romancée et idéalisée. Ethan

et Jimmy conquirent secrètement le projet de partir un jour ensemble vers la Cité sainte pour y faire fortune.

Hélas, le sort en décida autrement. Au cours du cambriolage du temple du dieu aveugle Ytiss-Tzaboor, à la source du sinistre fleuve noir, Lady Velahna périt des mains du grand-prêtre Tathenos et Ethan fut capturé par ses sombres serviteurs. Jimmy tenta en vain de retrouver son ami, mais celui-ci fut promptement embarqué sur la galère de Tathenos vers une destination inconnue.

Jimmy avait 13 ans, et il se retrouva soudain seul au monde. Ses talents de voleur lui permirent de survivre et même de se faire une certaine réputation dans la région. Pendant trois longues années, il se rendit de port en port pour tenter de retrouver la trace de Tathenos et de sa galère. Un soir, au cours de sa seizième année, un marin édenté lui apprit que le grand-prêtre avait décidé de déménager son culte à Laelith. Alors Jimmy décida de rallier la Cité sainte pour retrouver et libérer son ami.

Il lui fallut plus de deux ans pour parvenir à Laelith. Utilisant à bon escient les informations secrètes révélées jadis par Velahna, Jimmy prit contact avec l'académie du Bel art et fit la connaissance de Dame **Elloryne**, une courtisane qui s'enticha de lui et l'aida dans ses recherches, en vain jusqu'à présent. Au bout de trois mois, elle lui proposa de rejoindre le petit groupe d'aventuriers qu'un ami à elle, **Akélanos de Boer**, rassemblait autour de lui. Elle le décrivit comme un jeune prêtre ambitieux (mais manipulable) du temple de l'Oiseau de Feu. Jimmy accepta sa proposition.

De son côté Akélanos s'était mis en quête de trouver un combattant. Il jeta son dévolu sur un paladin rattaché au Temple du Nuage, Sire **Galladon**, qui accepta de rejoindre le groupe. Akélanos, qui pensait que quatre était un bon nombre pour commencer, arrêta-là ses recherches. Pour exercer son activité d'aventurier, il estima préférable de quitter le logement offert en son sein par le Temple de l'Oiseau de Feu. Il opta pour une suite à l'auberge de la « Miche rebondie », au n° 170 de l'échelle des Boulangers (aux frais du temple), assez grande pour y loger avec ses trois compagnons (et même quelques autres si le groupe devait s'agrandir). Bien lui en prit, car à peine avait-il emménagé qu'il fut contacté par **Eledhwen**, une mystérieuse magicienne elfe, qui lui proposa ses services à la seule condition de pouvoir régulièrement disposer de temps pour elle-même sans que quiconque dans le groupe ne cherche à savoir ce qu'elle ferait de ce temps. Akélanos et ses trois compagnons acceptèrent ses conditions et Eledhwen rejoignit le groupe.

Au moment où notre histoire commence, ils ont placardé chez les commerçants du quartier des petites annonces présentant leurs services et attendent avec impatience leur premier contrat...

LICENCE OGL

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content,

You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Héros & Dragons - Manuel des règles. Copyright 2017, Black Book Éditions. Auteurs : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent Kegron Bernasconi, Julien Dutel, Géraud Myvyrrian G et Thomas Robert.